

BERMAIN SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN UTAMA ANAK RAUDHATUL ATHFAL

Imroatun

Dosen PGRA, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
Email: ubi.affan@gmail.com

Abstract

Children who enter Islamic Kindergarten education are children in preschool age, they are between four to seven years old. In the new environment and different from family environment, children begin to feel a more formal environment situation where children obtain education which aims to development and maturation of basic potentials which children have had. Playing is one of approach and learning model in Islamic Kindergarten to develop existing potential and aspect in children. Some education efforts which given by educator should be done in pleasant situation. Using strategy, method, material, attractive media as well as easy procedures followed by children. Through playing, children are invited to explore, discovering, and employing objects which is close to children's environment. So, learning process becomes more meaningful.

Keywords: *Playing, Method, Learning, Islamic Kindergarten*

Abstrak

Anak-anak yang memasuki pendidikan Raudlatul Athfal (RA) adalah anak-anak di usia prasekolah yaitu antara usia empat sampai tujuh tahun. Di lingkungan yang baru dan berbeda dengan lingkungan keluarga, anak mulai merasakan situasi lingkungan yang lebih formal dimana anak memperoleh pendidikan yang bertujuan untuk pengembangan dan kematangan potensi-potensi dasar yang telah anak miliki. Bermain merupakan salah satu pendekatan dan metode pembelajaran di RA untuk mengembangkan potensi dan aspek yang ada pada diri anak. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan. Menggunakan strategi, metode, materi/ bahan, media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak-anak. Melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak. Sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Kata kunci: *bermain, metode, pembelajaran, raudhatul athfal*

Pendahuluan

Usia belajar di Raudhatul Athfal (RA) merupakan periode yang sangat penting dalam perkembangan seorang anak karena interaksi sosial yang terjadi pada masa tersebut akan menentukan dasar sikap dan tingkah laku yang berhubungan dengan orang lain, kelompok maupun dengan kehidupan sosial secara luas.. Pada usia ini juga di kenal dengan periode emas sekaligus merupakan periode kritis bagi anak dimana perkembangan yang didapatkan pada periode ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan pada periode berikutnya hingga masa dewasanya. Periode ini hanya datang sekali dan tidak dapat ditunda kehadirannya, sehingga apabila terlewat berarti habislah peluangnya.¹

Sudjud mengkategorikan masa-masa awal anak memperoleh pendidikan formal itu sebagai masa strategis sekaligus kritis. Masa ini disebut strategis karena masa ini merupakan masa peka untuk memperoleh keberhasilan dalam kehidupannya dan dikatakan masa kritis apabila anak usia prasekolah ini tidak memperoleh stimulan dan perlakuan yang tepat, maka perkembangan anak tersendat dan tidak sesuai tahapan perkembangannya.²

Pada periode kritis ini anak juga memerlukan berbagai asupan terutama yang mencakup aspek gizi, kesehatan dan pendidikan yang merupakan pilar utama pengembangan anak usia RA, mengingat ketiga aspek ini sangat besar pengaruhnya terhadap kualitas anak di kemudian hari.

Anak-anak yang memasuki pendidikan RA adalah anak-anak di usia prasekolah yaitu antara usia empat sampai tujuh tahun. Di lingkungan yang baru dan berbeda dengan dengan lingkungan keluarga, anak mulai merasakan situasi lingkungan yang lebih formal dimana anak memperoleh pendidikan yang bertujuan untuk pengembangan dan kematangan potensi-potensi dasar yang telah anak miliki.

Di sekolah, anak mengalami perkembangan intelektual, fisik, kognisi dan emosi. Di samping itu, pada masa tersebut anak mulai belajar melakukan hubungan sosial dengan cara bergaul dengan teman sebaya. Interaksi yang terbentuk di masa-masa pendidikan prasekolah akan menentukan sikap dan perilaku dalam berhubungan dengan orang lain pada masa perkembangan sosial pada tahap selanjutnya. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Hurlock, bahwa perkembangan perilaku sosial tersebut diperlukan selain pengembangan akademik. Pendidikan di usia prasekolah tidak hanya meningkatkan salah satu ranah akademik saja tetapi selayaknya juga mengembangkan ranah sosial untuk mengembangkan pribadi anak secara totalitas.

Dunia anak adalah dunia bermain sehingga tidak terbayangkan bagaimana jadinya apabila anak melalui hari-harinya tanpa kegiatan bermain. Dalam permainan anak dapat berbagi perasaan, kegembiraan atau kesedihan dengan sebaya atau gurunya saat bermain. Hampir semua kandungan kecakapan sosial dapat dimasukkan ke dalam format permainan melalui cara yang sederhana. Seorang guru dapat menggunakan serangkaian permainan untuk melatih kecakapan sosial misalnya; meminjam dan mengembalikan barang seseorang dengan

benar. Ketika bermain, harapan, perhatian dan ketakutan anak dapat diekspresikan. Bermain juga menunjang perkembangan konsep diri yang positif dan juga membangun kepercayaan yang memungkinkan si kecil dapat melakukan banyak hal sesuai dengan pandangan dan harapannya (pintar melalui bermain).

Namun semua bentuk permainan tidak selalu berfungsi dalam pengembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan, kreativitas dan kecakapan sosial anak. Dalam kenyataan kehidupan masyarakat, sebagian orang tua memberikan permainan yang lebih memfokuskan pada perkembangan kognisi, tanpa mempertimbangkan kebutuhan anak untuk interaksi dengan teman-temannya. Mereka memberikan permainan elektronik seperti *video game*, *play station* dan jenis-jenis permainan individual lainnya sehingga anak kurang dapat mengembangkan penyesuaian pribadi dan sosial anak.

Pengertian Bermain

Permainan, bermain dalam bahasa Inggris disebut “*games*” (kata benda), “*to play*” (kata kerja), “*toys*” (kata benda) ini berasal dari kata “*main*”. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata main berarti melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang-senang (dengan alat alat tertentu atau tidak); berbuat sesuatu dengan dengan sesuka hati, berbuat asal saja. Dalam dunia psikologi kegiatan bermain dipandang sebagai suatu kegiatan yang mengandung keasyikan (*fun*) dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas, tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.³

Bermain merupakan kegiatan utama yang dilakukan anak dalam melakukan interaksi dengan lingkungan untuk membentuk pengetahuannya. Bermain adalah suatu aktivitas spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain atau benda benda di sekitarnya dengan senang , sukarela dan penuh imajinatif dan juga menggunakan perasaan, tangan, kaki dan seluruh anggota tubuh lainnya. Bermain dilakukan oleh anak anak atas dasar inisiatif dan keputusan sendiri dengan dukungan orang dewasa. Bagi mereka , bermain menjadi sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya mencapai berbagai kemampuan dan kecakapan actual.

Bermain bagi anak adalah kegiatan yang serius tetapi menyenangkan. Menurut Conny R. Semiawan, bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan , bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru.⁴ Melalui permainan , anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Oleh karena itu , bermain bagi anak usia RA merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek.

Garvey dalam buku *Perkembangan Kepribadian Anak* memberi kriteria tertentu dalam mendefinisikan permainan yaitu: a) permainan merupakan aktivitas yang menggembirakan

dan menyenangkan, b) permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik. Motivasi anak bersifat subjektif dan tidak mempunyai tujuan praktis, c) permainan merupakan hal yang spontan dan sukarela, dipilih secara bebas oleh pemain, d) permainan memerlukan keterlibatan aktif para pemain.⁵

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak RA. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan. Menggunakan strategi, metode, materi/ bahan, media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak-anak. Melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak. Sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Upaya mengembangkan anak RA mempunyai cara tersendiri. Berbeda dengan anak usia sekolah di mana kegiatan pengembangan anak sudah lebih ditujukan pada pengembangan kemampuan akademik, maka pada anak usia RA, kegiatan lebih ditujukan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, ketrampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk hidup di lingkungan masyarakatnya, selain mempersiapkan diri untuk masuk sekolah. Jadi, upaya pengembangan anak pada usia RA lebih ditujukan untuk mengembangkan anak secara utuh, menyeluruh, yaitu mengoptimalkan perkembangan sosial, intelektual, bahasa, emosi dan fisik anak.

Berdasarkan sejumlah pengertian dan definisi tersebut di atas, maka yang dimaksud pengertian permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, menggembirakan dan dapat mencerminkan kemampuan kognisi, emosi dan sosial anak dalam mengulang pengalaman dan berfantasi serta menangkap rangsangan melalui afeksinya terhadap segala sesuatu yang ada di sekitar atau berdasarkan latar belakang budaya anak.

Macam-macam Permainan

Jenis permainan berdasarkan bentuk aktivitas dan tingkah laku yang dominan terdiri dari empat tipe, antara lain: 1) *Bermain Fisik*. Penekanan pada aksi, melibatkan banyak aktivitas fisik. Bertujuan membantu anak meningkatkan ketrampilan fisik atau belajar menggunakannya dalam situasi baru. Bermain fisik mengandung komponen dramatik, bisa dielaborasi dengan membuat aktivitas fisik lebih menantang atau menambahkan unsur sosial. Sekecil apapun bentuk keterlibatan apabila memerlukan kerja otot fisik termasuk gerakan-gerakan dengan tanpa disadari maupun untuk tujuan tertentu seperti melatih fungsi organ tubuh maupun melatih pancaindera, contohnya melemparkan sesuatu, menggerakkan kaki, meremas remas benda, dan seterusnya; 2) *Bermain Manipulatif*. Penekanan pada usaha untuk memanipulasi, mengontrol obyek dan situasi, misalnya menggunakan obyek untuk menghasilkan suatu efek. Contoh bermain manipulatif adalah: *puzzle*, materi konstruktif atau materi alami; 3) *Bermain simbol* atau *dramatik*. Melibatkan manipulasi terhadap realitas, penggunaan bahasa untuk simbolisasi. Dalam bermain dramatik, anak mengadopsi dan

memainkan suatu peran bersama anak-anak lain dalam situasi yang sering merupakan representasi dari pengalaman hidup mereka. Situasi, peristiwa, identitas obyek atau orang, bahkan sikap dan emosi bisa diubah demi permainan ini. Transformasi tersebut bisa diwujudkan melalui bahasa, penggunaan obyek nyata, atau melalui tindakan. Bermain simbol-dramatik mempunyai beberapa elemen, yaitu: a) bermain dengan melakukan imitasi. Anak bermain pura-pura dengan melakukan peran orang di sekitarnya, dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraannya, b) bermain peran dengan menirukan gerakan. Misalnya : bermain menirukan pembicaraan antara guru dan murid atau orang tua dengan anak, c) persisten, anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun paling sedikit selama 10 menit, d) interaksi, paling sedikit ada dua orang dalam satu adegan, e) komunikasi verbal. Pada setiap adegan ada interaksi verbal antar anak yang bermain; dan 4) Permainan (*games*). Permainan bersifat terstruktur, ada pembagian peran dan peraturan spesifik yang harus dipatuhi anak. Permainan sangat beragam, mempunyai aturan dan menuntut partisipasi minimal dua orang anak. Permainan mengisyaratkan interaksi sosial, anak harus memahami konsep berbagi, menunggu giliran, jujur, menang dan kalah untuk dapat terlibat secara efektif.

Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Utama Anak Raudhatul Athfal

Manusia dikenal dengan sebutan *homuluden* atau makhluk bermain, permainan selalu ada pada setiap tingkat usia manusia namun aktivitas ini seringkali dianggap sebagai suatu bagian yang bersifat alamiah bagi seorang anak. Gambaran seorang anak akan terlintas apabila melihat sebuah permainan, maka pernyataan bahwa sesungguhnya dunia anak adalah dunia bermain adalah ungkapan yang tidak berlebihan, seperti yang diutarakan oleh Hurlock, masa awal kanak-kanak adalah sebagai usia bermain, karena anak-anak menghabiskan sebagian waktunya juga bermain dengan mainannya. Penyelidikan tentang permainan akan menunjukkan bahwa bermain dengan mainan mencapai puncaknya pada tahun-tahun awal masa kanak-kanak, kemudian mulai menurun pada saat anak mencapai usia sekolah.⁶

Miller dalam Mulyadi berpendapat bahwa setiap anak memiliki insting untuk bermain yaitu kebutuhan untuk berkreaitivitas dalam pola tertentu yang sangat membantu proses pertumbuhan dan perkembangannya.⁷ Hurlock menyatakan bahwa permainan merupakan kegiatan pokok dalam masa kanak-kanak, yang merupakan sarana improvisasi dan kombinasi serta sebagai sarana pertama anak memahami aturan-aturan sesuai kendali budaya yang ada.⁸ Adapun Freud dan Erikson menyatakan bahwa permainan adalah bentuk khusus penyesuaian diri manusia dan membantu anak mengatasi kecemasan konflik. Sedangkan Piaget mengartikan permainan merupakan medium yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Piaget yakin bahwa struktur kognitif perlu memperoleh latihan, dan permainan adalah lahan yang subur untuk berlatih.⁹

Beberapa ahli pendidikan menganggap bahwa bermain sebagai suatu kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya, bermain digunakan sebagai metode pembelajaran untuk

menguatkan ketrampilan dan kemampuan tertentu pada anak, dan bermain sendiri memiliki manfaat yang positif bagi anak, di antaranya: 1) Mengembangkan aspek fisik. Dalam bermain, anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat; 2) Mengembangkan aspek motoric halus dan kasar. dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan kaki, mata dan anggota tubuh yang lain); 3) Mengembangkan emosi kepribadian. dalam bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya dan dapat menyalurkan perasaan yang membuat anak lega dan relaks; 4) Mengembangkan aspek kognisi. Dalam bermain, anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya; 5) Mengembangkan alat indera. Dalam bermain, penginderaan anak (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan) diasah, sehingga anak lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang ada di sekitarnya; 6) Mengembangkan ketrampilan olah raga dan menari; 7) Sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu yang alamiah pada diri anak; 8) Sebagai media intervensi. Bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep dasar warna, bentuk dan lain-lain;¹⁰ 9) Dalam bulletin seloka. Dijelaskan bahwa bermain penuh nilai positif akan penanaman moral dan pengembangan kemampuan social anak seperti pentingnya kerjasama, saling berbagi, kejujuran, saling percaya dan kekompakan. Di samping itu sebenarnya tujuan bermain (permainan) adalah agar anak dari waktu masih kecil ditanamkan rasa persaudaraan dan persatuan, rasa senasib dan sepenanggungan yang kita harus jaga demi kelangsungan bangsa.¹¹

Permainan yang diselenggarakan dalam pembelajaran di RA dapat meningkatkan berbagai kompetensi perkembangan siswa. Ralibi dalam bukunya *Fun Teaching*, menjelaskan kompetensi perkembangan anak melalui metode bermain, yaitu antara lain: 1) *Self Awareness*, kemampuan anak untuk menyadari emosi dan pikiran di dalam dirinya serta menyadari tindakan apa yang harus dilakukan; 2) *Self Direction*, kemampuan anak dalam menggunakan pilihan-pilihan untuk menghadapi persoalan; 3) *Self Management*, kemampuan anak untuk mengelola persoalan atau tugasnya secara mandiri; 4) *Empathy*, kemampuan anak untuk menyadari emosi yang dirasakan oleh orang lain; 5) *Assertive*, kemampuan anak dalam mengkondisikan diri di antara perilaku submisif (cenderung mengikuti) dan agresif; 6) *Followership*, kemampuan anak untuk memosisikan diri untuk dipimpin oleh orang lain; 7) *Creative Thinking*, kemampuan berfikir anak dengan cara memadukan pengalaman pikiran dan tindakannya dalam menghadapi persoalan; 8) *Team Work*, kemampuan anak untuk bekerjasama dengan temannya; 9) *Problem Solving*, kemampuan anak dalam memecahkan masalah; 10) *Oppenes*, kemampuan anak membuka diri terhadap orang lain; 11) *Team Spirit*, kemampuan anak menghidupkan semangat secara kolektif; 12) *Effective Communication*, kemampuan anak berinteraksi dengan orang lain baik verbal maupun non verbal; 13) *Self Communication*, kemampuan anak untuk berinteraksi dengan temannya baik secara verbal

maupun non verbal; dan 14) *Self motivation*, kemampuan anak dalam memacu motivasi di dalam diri.¹²

Untuk mencapai manfaat positif dari bermain maka dibutuhkan alat permainan yang tepat. Untuk itu pendidik perlu memahami karakteristik pemilihan alat dan bahan permainan yang akan disiapkan untuk anak, yaitu antara lain: 1) Permainan yang mengundang perhatian anak, dapat memuaskan kebutuhan anak, menarik minat dan menyentuh perasaan anak, baik warna, jenis, ukuran, bentuk ataupun berat; 2) Pilih alat atau bahan yang mencerminkan karakteristik tingkat usia anak; 3) Alat dan bahan permainan yang memiliki unsur multiguna, yakni dapat memenuhi seluruh aspek perkembangan anak dan dapat dipergunakan secara fleksibel dan serbaguna; 4) Alat permainan sebaiknya beraneka macam sehingga anak dapat bereksplorasi dengan berbagai macam alat permainan; 5) Pilih bahan yang dapat memperluas kesempatan anak untuk menggunakannya dengan berbagai cara. Tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan dengan usia anak; 6) Peralatan mainan tidak terlalu rapu; 7) Pilih bahan yang tidak membedakan jenis kelamin; 8) Pilih alat dan bahan yang sesuai dengan filsafat dan nafs pendidikan. Alat dan bahan ini sering disebut APE (Alat Permainan Edukatif).¹³

Para ahli pendidikan Islam mengaitkan pengertian permainan dengan kaitan penegakan akidah anak, bermain adalah kebiasaan lahiriyah dari insting bagi anak kecil, hal ini merupakan anugerah yang telah diberikan Allah SWT untuk membantu pertumbuhan dan pembentukan jiwa dan raganya secara natural.¹⁴ Oleh karena itu, diperlukan wawasan yang luas bagi pendidik untuk menggali kemampuannya dalam memilih permainan yang kreatif, inovatif, tepat sasaran, sarat makna dan harus tetap menyenangkan.

Dunia bermain adalah kenyataan yang merupakan temuan anak-anak dalam interaksinya dengan lingkungan di sekitarnya. Dengan kata lain, dunia bermain merupakan hasil transformasi anak terhadap kenyataan. Kegiatan bermain juga memberikan pengalaman kepada anak untuk membangun dunia tersendiri yang dapat dihuninya sambil terus memekarkannya melalui berbagai fungsi fisik, mental dan emosional. Hal ini berarti dunia bermain bagi seorang anak merupakan pengalaman yang bernilai bagi kehidupannya.

Di mata anak-anak, ada beberapa alasan mengapa bermain sebagai salah satu metode pembelajaran utama. Menurut Sudono,¹⁵ beberapa alasan tersebut antara lain: 1) Anak-anak membutuhkan pengalaman yang kaya, bermakna dan menarik ; 2) Otak anak senang pada sesuatu yang baru dan hal-hal baru yang menantang dan menarik ; 3) Rangsangan otak sensori multimedia penting dalam pembelajaran; 4) Anak biasanya senang bergerak, jadi pendidik seharusnya memasukkan gerak dalam pembelajaran; 5) Berikan kegiatan yang membuat siswa dapat mengulang pembelajaran tanpa rasa bosan dan jenuh; 6) Bermain adalah hal yang menyenangkan untuk anak.

Kesimpulan

Bermain adalah suatu kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai metode pembelajaran untuk menguatkan ketrampilan dan kemampuan tertentu pada anak, dan bermain sendiri memiliki manfaat yang positif bagi anak. Dunia bermain adalah kenyataan yang merupakan temuan anak-anak dalam interaksinya dengan lingkungan di sekitarnya. Dengan kata lain, dunia bermain merupakan hasil transformasi anak terhadap kenyataan. Kegiatan bermain juga memberikan pengalaman kepada anak untuk membangun dunia tersendiri yang dapat dihuninya sambil terus memekarkannya melalui berbagai fungsi fisik, mental dan emosional.

Catatan Akhir

-
- ¹ Imas Kurniasih, *Pendidikan anak Usia Dini*, (Edukasia, 2009), h.11
 - ² A. Sudjud, "Paradigma Baru Pendidikan Anak Usia Dini", *Makalah PAUD*, (Yogyakarta: IKIP Yogyakarta, 1998), h.24
 - ³ Dani Wardani, *Bermain sambil Belajar*, (Edukasia, 2009), hh.17-18
 - ⁴ Imas Kurniasih, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Edukasia, 2009), h.115
 - ⁵ P. H. Mussen, dkk., *Perkembangan dan Kepribadian Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1988), hh.157-158
 - ⁶ E.B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Edisi Keenam, 2 Jilid, (Jakarta: Erlangga, 1997), h.108
 - ⁷ S. Mulyadi, *Kembalikan Dolanan Tradisional Anak Kita*, Artikel dalam Republika, 1 Desember 1999
 - ⁸ Hurlock, *Perkembangan...*, hh.322-323
 - ⁹ Hadis, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru Universitas Indonesia, 1996), hh.42-143
 - ¹⁰ Imam Makruf, dkk., Modul Guru Kelas Raudhatul Athfal, *Modul Bahan Ajar PLPG* (Jakarta: kemenerian Agama Republik Indonesia, 2015), hh.185-186
 - ¹¹ "Dolanan", *Buletin Seloka Art and Culture "Buletin Kebudayaan"*, edisi 11, Diterbitkan oleh Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia Komisariat Gajah Mada, 2005, h.2
 - ¹² Ralibi, *Fun Teaching*, (Bekasi: Duha Khazanah, 2008), h.23
 - ¹³ Yayah Kusbudiah, Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Permainan, *Jurnal*, kemeneg balai diklat keagamaan bandung, 20 Agustus 2014
 - ¹⁴ M.S. Mursi, *Seni Mendidik Anak*, (Jakarta: Ar-Royan, 2001), h.164
 - ¹⁵ Anggani Sudono, Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak usia Dini, (Jakarta: Grasindo, 2004), h.20

Daftar Pustaka

- Dolanan, *Buletin Seloka Art and Culture "Buletin Kebudayaan"*, edisi 11, Diterbitkan oleh Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia Komisariat Gajah Mada, 2005.
- Hadis, F.A., *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru Universitas Indonesia, 1996.
- Hurlock, E.B. *Perkembangan Anak*, , Edisi Keenam, 2 Jilid, Jakarta: Erlangga, 1997.
- Kurniasih, Imas., *Pendidikan Anak Usia Dini*, Edukasia, 2009.
- Kusbudiah ,Yayah., Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Permainan, *Jurnal*, Kemeneg Balai Diklat Keagamaan Bandung, 20 Agustus 2014.
- Makruf, Imam. dkk., Modul Guru Kelas Raudhatul Athfal, *Modul Bahan Ajar PLPG*, Jakarta: kemenerian Agama Republik Indonesia, 2015

- Mulyadi, S., *Kembalikan Dolanan Tradisional Anak Kita*, Artikel dalam *Republika*, 1 Desember 1999.
- Mursi, M.S, *Seni Mendidik Anak*, Jakarta: Ar-Royan, 2001.
- Mussen, P. H. dkk., *Perkembangan dan Kepribadian Anak*, Jakarta: Erlangga, 1988.
- Ralibi, *Fun Teaching*, Bekasi: Duha Khazanah, 2008.
- Sudjud, A., “Paradigma Baru Pendidikan Anak Usia Dini”, *Makalah PAUD*, IKIP Yogyakarta, 1998.
- Sudono, Anggani, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak usia Dini*, Jakarta: Grasindo, 2004.
- Wardani, Dani., *Bermain sambil Belajar*, Edukasia, 2009.